はじめに

遊びかた

通信メニュー

困ったときは

1 安全に使用するために

ごあいさつ

このたびは『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

⚠ 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの ⚠ を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここには、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。
また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

ゲームカードに関するご注意

ゲームカードをご利用の場合、以下の点に注意してください。

⚠警告

●ゲームカードを小さいお子様の手の届く場所に置かないでください。誤って飲み込む可能性があります。

使用上のおねがい

●直射日光の当たる場所、高温になる場所、湿気やホコリ、油煙の多い場所での使用、保管はしないでください。
●プレイ中にゲームカードを抜き差ししないでください。
●ひねったり、叩きつけるなど乱暴な取扱いをしないでください。
●衣類などと一緒に誤って洗濯をしたり、液体をこぼしたり、水没させたり、濡れた手や汗ばんだ手で触ったりしないでください。
●端子部に指や金属で触ったり、息を吹きかけたり、異物を入れたりしないでください。
●分解や改造をしないでください。
●シンナーやベンジンなどの揮発油、アルコールなどではふかないでください。清掃は乾いた布で軽くふいてください。
●ゲームカード、カードケースにはプラスチック、金属部品が含まれています。廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

インターネットに関するご注意

このゲームは､インターネットに接続して無料で対戦やランキングを楽しむことができます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

●ゲームデータの改ざんなどにより、他のユーザーに迷惑をかけるような不正行為は絶対に行わないでください。そのような行為が確認された場合、当サービスへの接続停止などの対処を行う場合があります。

●ゲームサーバーは、障害の発生によるメンテナンスなどによって、予告なく一時停止することがあります。また、将来的に各対応ソフトのサービスを終了することがあります。詳しくは、任天堂のホームページをご覧ください。

●インターネットに接続すること、または接続できないことによって生じたいかなる損害についても、当社は一切の責任を負いません。あらかじめご了承ください。

通信機能のご利用に関するご注意

このソフトは、インターネット上の『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』公式サイトに動画をアップロードしたり、ローカル通信で対戦を楽しんだりできます。ご利用に関して、以下の点に注意してください。

●通信機能を利用すると、あなたの入力した情報（Miiの名前など）やアップロードした動画が、多くの人の目に触れる可能性があります。
個人を特定できるような重要な情報や他の人が不快な気持ちになるような言葉は使用しないでください。

●公式サイトにアップロードされた動画は、諸般の事情により予告なく削除される場合があります。あらかじめご了承ください。

●以下に該当する行為または該当するおそれがある行為をしないでください。
－自分または他人の本名や住所などの個人情報を送信する行為
－他人の名誉・信用を棄損したり、他人を侮辱したり、または他人に不快感を与える行為
－他人の情報を無断で公表したりするなど、他人のプライバシー権、肖像権、パブリシティ権を侵害する行為
－他人の著作物を権利者に無断で利用するなど、他人の著作権などの知的財産権およびその他一切の権利を侵害する行為
－犯罪行為またはこれを助長する行為
－公序良俗に反する行為

●通信機能のご利用により生じた損害などについて、当社は一切の責任を負いません。

本ソフトは、Nintendo Network対応ソフトです。
対応ソフトにはNintendo Networkロゴがパッケージに表示されています。

●Nintendo Networkについて

Nintendo Networkは、インターネットを通じてさまざまな遊びやコンテンツなどが楽しめる、任天堂のネットワークサービスの総称です。世界中の人と一緒にゲームを楽しんだり、有料ソフトやコンテンツをダウンロードしたり、映像やメッセージなどを受け取ったり、いろんなネットワークサービスが楽しめます。

※ソフトによってできることは異なります。このソフトでできることについては、通信メニューの項目をご覧ください。

CTR-P-AHBJ-JPN

2 『カルチョビット』とは？

『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』は、監督としてサッカーチームを育成するシミュレーションゲームです。国内最高峰のN1リーグとジャパンカップ、世界一を決めるワールドカルチョクラシックの夢の三冠制覇をめざします。

公式戦

リーグ戦とカップ戦の2種類があります。

リーグ戦

４つのリーグがあり、上位のリーグをめざして戦います。

カップ戦

参加資格の異なる3つの大会があります。

支持率とゲームオーバー

公式戦などに勝つと監督への支持率が上がり、負けると下がります。支持率が3%未満になると、解雇されます（ゲームオーバーになります）。

3 『カルチョビット』でできること！

ひとりで遊ぶ

ホームタウンを拠点とし、試合や選手の特訓をくり返して、チームを育てます。

試合をする

試合をすると選手が経験を積み、チームの連携が深まります。試合内容に応じて「課題」も見つかります。

選手を特訓する

試合で見つけた課題をもとに特訓すると、選手の能力が上がります。選手は特訓をしていないときも、自主的な練習をしています。

戦術を決める

フォーメーションや攻守の意識、ゾーンなどの戦術を指示して、チームを勝利に導きます。

通信で遊ぶ

全国のチームとランキング対戦で競う

ダービーマッチでホームタウンの権利を得て、全国のチームとランキング対戦（→12）で競います。クラブIDを入力して、好きなチームと対戦することもできます。

ホームページを見て遊ぶ

ランキング対戦に参加すると、『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』の公式サイトに、自分のチームのホームページができます。自慢のゴールシーン（→9）もアップロードできます。

ローカル通信で戦う

2人分の『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』と本体があれば、通信対戦ができます。

すれちがい通信で戦う

ほかのプレイヤーのチームデータを受け取って、練習試合や親善試合を行います。

いつの間に通信で戦う

いつの間に通信で受け取ったチームと親善試合ができます。

4 操作方法

カーソルの移動	✚
選択・決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
監督メモを開く	START / SELECT

※下画面をタッチすることでも、選択や決定ができます。

5 ゲームの始めかた

最初から遊ぶ

「最初から始める」と表示されているファイルを選びます。秘書のガイドにしたがって、監督のMiiやホームタウン、チーム名、ユニフォームのデザインなどを決めます。

※ホームタウン選択時の日本地図は、2011年10月時点のものです。

続きから遊ぶ

セーブデータのあるファイルを選びます。

6 ホームタウン

1 翌週

現在の月と週です。選ぶと次の週へ進みます。公式戦がある場合はスタジアムへ行きます。

2 スタジアム

試合を行います（→8）。

3 クラブ事務所

チームの編成や、ユニフォーム、エンブレム、ホームタウンの設定をします（→10）。

4 監督メモ

ゲームの遊びかたや用語解説を確認できます。プレイ中にわからないことがあれば、監督メモを参考にしてください。

5 クラブハウス

選手の特訓やスターティングメンバー（スタメン）を決定します。試合のVTRも見ることができます（→9）。

6　サッカー協会

試合の日程や成績、相手チームの情報などを見ます。

7　空港

通信メニューを開きます（→12～15）。

8　時計台

データをセーブします（→7）。

7 データのセーブと消去

データのセーブ

ホームタウンで「時計台」を選んでデータをセーブします。

データの消去

データごとに消去する

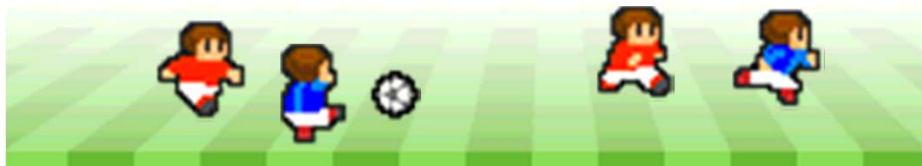
ファイル選択画面で「データの消去」を選びます。続いて消去したいデータを選びます。

全データを消去する

HOMEメニューからソフトを起動する際にⒶ+Ⓑ+Ⓧ+Ⓨを同時に押し続けると、すべてのセーブデータを消去できます。

※データを消去するときは、データの内容を十分ご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

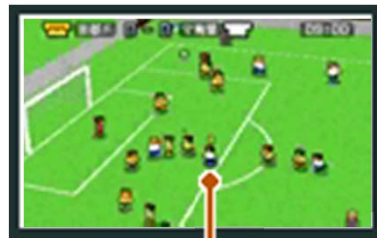
●むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

●セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

8 スタジアムで試合をする

スタジアムで行われる試合には、日程が組まれた公式戦のほか、公式戦がないときに行われる練習試合と親善試合の3種類があります。

公式戦	90分（前後半）を戦います。勝敗によって支持率と順位が変動します。
練習試合	45分（前半）を戦います。勝敗によって支持率が変動することはありません。
親善試合	90分（前後半）を戦います。勝敗によって支持率が変動します。

試合の準備

チーム戦術やユニフォームを設定します。「スタメン」ではフォーメーションや先発で出場する選手を決めます。「チーム戦術」で要注意選手を設定すると、試合中はその選手の頭上に★がつきます。

要注意選手

試合を行う

試合は自動的に進みます。試合の内容に応じて課題が見つかります。

1	両チームの得点
2	試合開始からの時間
3	ボールを持っている選手

4 下画面の切り替え

	チーム名の横にある▶や◀を選ぶと、選手の一覧を表示します。選手のスタミナを で確認できます。
	ベンチの右端に座っているコーチを選ぶと、ポジション調整や選手交代ができます。出入口をタッチすると途中で帰ることもできます。途中で帰るとチームはそれ以上得点せず、新たな課題も見つかりません。
	全選手の動きと、ボールの軌跡を確認できます。
	✚で試合の状況（シュート数など）や、見つけた課題を確認できます。
	ほかの会場の試合経過が表示されます。

試合中の操作

カメラの移動	◎
全選手の名前表示	Ⓡ

ハーフタイム

公式戦や親善試合の、前半戦と後半戦のあいだにあります。選手の交代やチーム戦術の指示ができます。

試合終了後

試合終了後に、試合の最終情報が確認できます。上画面では、その試合のゴールシーンが再生されます。ゴールシーンや試合のVTRは保存することができ、クラブハウスで見ることができます。
「ビデオライブラリー」に保存できる試合のVTRやゴールシーンの数は、2つのセーブファイルで共通です。

ゴール［REC］

上画面で流れているゴールシーンを保存します。

試合［REC］

試合の経過をVTRとして保存します。

9 クラブハウスで特訓する

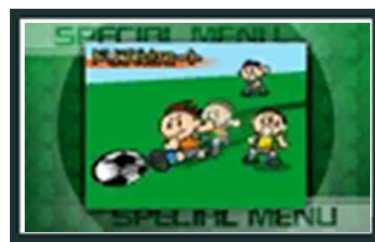
特訓

クラブハウスでは、選手詳細画面（→11）を確認しながら特訓ができます。特訓の課題は以下の4種類に分かれています。

- TACTICAL（戦術）
- TECHNICAL（技術）
- PHYSICAL（身体）
- SUPPORT（メンタルなど）

特訓は選手1人につき、3つまで課題を組み合わせて行えます。選手のポテンシャル（→11）が高いと、特訓の効果も高まります。特訓を行うと、選手は疲労します。

スペシャルメニュー

特定の組み合わせで特訓を行うと、スペシャルメニューになることがあります。

ビデオライブラリー

保存した試合のVTRやゴールシーンを見ることができます。✕を選ぶとライブラリーのデータを消去します。

試合のVTR

試合終了後に保存した試合のVTRを見ます。見たいVTRを選んで再生すると、早送りや一時停止のほか、ゴールシーンの頭出しなどができます。

ゴールシーン

試合終了後に保存したゴールシーンを、『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』の公式サイトにアップロードします。

試合ID検索

ランキング対戦の試合ごとに発行される試合ID（→15）を入力して、その試合を観戦します。

※インターネット設定については、本体の取扱説明書をお読みください。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、ほかのユーザーとのインターネット通信を制限することができます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

10 クラブ事務所でチームを編成する

クラブ事務所の「チーム編成」で、クラブの規模や予算の確認、選手のオファーや解雇、登録ポジションの変更などを行います。

1 選手数

チームに所属している選手の数です。最大25名まで契約できます。選手は1年契約で、シーズン終了後に契約更改します。

2 クラブ予算

予算	1年間のシーズンでクラブが使える金額です。
年俸	所属選手の年俸総額です。
交渉中	交渉中の選手の年俸総額です。
黒字	予算から、所属選手と交渉中の選手の年俸を引いた残高です。黒字の範囲で新たな選手にオファーを出せます。

3 移籍期限

移籍期限までの猶予［ゆうよ］を表します。移籍期限を過ぎると、ほかのチームに所属している選手にはオファーを出せなくなります。

4 交渉中の選手

オファーを出す

オファーを出して選手を獲得します。無所属の選手は確実に獲得できます。ほかのチームに所属している選手は、結果が出るまでに数週間かかり、断られることもあります。

11 選手のデータの見かた

選手詳細画面

1 ポジション／名前／年俸

2 能力

能力は高い順に、S→A→B→C→D→Eの6段階で表示されます。

キック	キックの強さとシュートの正確さを表します。
スピード	ドリブルなどの走る速さを表します。
スタミナ	試合中の運動量を表します。
テクニック	ボールを扱う技術の高さを表します。
フィジカル	当たりの強さや疲労回復の早さを表します。
ジャンプ	高く跳ぶ能力を表します。
メンタル	アウェーで実力を発揮するなど、精神力の強さを表します。

3 タイプ

選手のプレイスタイルを表します。12種類あり、特訓によって変化します。

4 ポテンシャル

選手の潜在能力で、成長に合わせて変化します。バーが長いほど、成長の度合いが高くなります。

5 背番号

6 カード表示

イエローカードやレッドカードの枚数です。

7 シグナル

疲労の度合いです。疲れが溜まると→→の順に変わります。怪我をすると復帰するまでの期間が、（4週間）のように表示されます。

8 キャリア

キャリア

チームに所属している年数です。

試合

これまでに出場した公式戦数です。

得点

これまでの公式戦での得点数です。

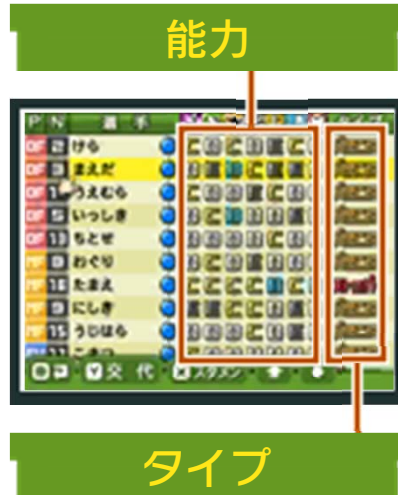
9 最近の状況

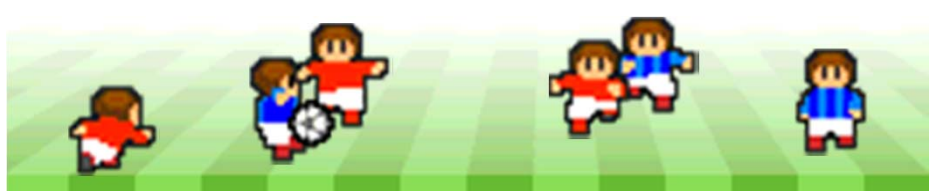
左から今週、1週間前、2週間前、3週間前の状況です。特訓した週はが、怪我で休んだ週にはがつきます。

10 成績

今シーズンと過去3年間の成績です。

選手リスト画面

選手のデータがスタメン選手から順に一覧表示されます。上の項目名を選ぶとソートでき、クラブ事務所では「切替」を選ぶと、情報が切り替わります。

P	ポジションです。
N	背番号です。
選手	名前とシグナルです。
年数	チームに所属している年数です。
年俸（増減）	現在の年俸と、前年度からの年俸の増減額です。契約更改時に表示されます。
出場	出場した公式戦数です。
G	得点数です。
A	アシスト数です。
	出場停止になった回数です。
	怪我をした回数です。

※「年数」以下の項目は、クラブ事務所でのみ表示されます。

ランキング対戦をする（インターネット通信）

インターネットに接続すると、全国のチームと対戦し、ランキングを競うことができます。
※インターネット設定については、本体の取扱説明書をお読みください。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、ほかのユーザーとのインターネット通信を制限することができます。
※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

選手について

ランキング対戦を行うには、自分のチームに15人以上の選手が必要です。
ランキング対戦では、選手が休息をとることがあり、自分の設定したスタメンで試合に臨めないことがあります。その場合は、控えの選手から自動的にスタメンが選出されます。

ランキングの集計

ランキングは1日に1回集計されます。チームデータを更新した場合は、ランキングに反映されるのが集計後となるため、対戦する際のデータと実際のデータが異なることがあります。

ホームタウンの権利

全国や地域別ランキングのチームと戦うには、ホームタウンの権利が必要です。
ホームタウンの権利枠には上限があります。ホームタウンのダービーマッチで勝利すると、一時的に権利枠を獲得できますが、上限数以上のチームが権利枠を獲得していた場合は、ランキング集計時に自動で選定されます。

クラブID対戦

クラブIDを入力すると、そのクラブチームと対戦できます。ここでの勝敗はランキングに影響しません。

ローカル通信対戦をする（ローカルプレイ）

2人分の『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』と本体があれば、2人で通信対戦が楽しめます。

●用意するもの
ニンテンドー3DS本体 ・・・・・・・・・・・・・2台
『ポケットサッカーリーグ　カルチョビット』・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・2本

ローカル通信を始める

プレイヤーの1人が開催者となり、もう1人のプレイヤーは申し込み側となります。

試合を開催する

❶ 通信メニューのローカル通信対戦で、「試合を開催する」を選びます。
❷ 対戦相手を選びます。
❸ 画面の表示にしたがって進みます。

試合を申し込む

❶ 通信メニューのローカル通信対戦で、開催者のチーム名を選びます。
❷ 開催者に選ばれると対戦相手になります。
❸ 画面の表示にしたがって進みます。

近くの人とチームデータを交換する（すれちがい通信）

本ソフトのすれちがい通信を設定した本体同士が近づくと、自動的にチームデータを交換します。

※相手側の本体も、すれちがい通信の設定をしている必要があります。

すれちがい通信を始める

通信メニューのすれちがい／いつの間に通信で、「すれちがい通信を始める」を選びます。

※すれちがい通信をやめる場合は、「すれちがい通信をやめる」を選びます。

本体の「保護者による使用制限」を設定すると、ほかのユーザーとのすれちがい通信を制限することができます。

※「保護者による使用制限」の設定方法は、本体の取扱説明書をお読みください。

※送信したチームデータは第三者に保存される場合があります。

チームの犬

すれちがい通信を設定すると、クラブハウスに「チームの犬」が現れます。この犬は、さまざまなプレイヤーの元を渡り歩きながら、プレイヤーが設定した目的地に向かって散歩を始めます。
散歩の結果、犬が何かを見つけて、プレイヤーの元へ帰ってくることがあります。

※チームの犬は、帰ってこなくてもしばらく時間が経つと、また別の犬が現れます。

いつの間に通信でチームデータを受け取る（いつの間に通信）

ゲームを遊んでいないときでも、スリープモードにしておくことでインターネットに接続できる無線LANアクセスポイントを自動的に探して通信し、スペシャルチームのデータを受け取ることができます。

※いつの間に通信で受け取ったデータは、SDカードに保存されます。

いつの間に通信を始める

いつの間に通信を使用するには、利用規約への同意とインターネット設定が必要です。

※利用規約やインターネットの設定方法は、本体の取扱説明書をご覧ください。
※いつの間に通信を使用するには、SDカードが必要です。

通信メニューのすれちがい／いつの間に通信で、「いつの間に通信を始める」を選びます。

※いつの間に通信をやめる場合は、「いつの間に通信をやめる」を選びます。いつの間に通信をやめると、受信済みのチームとも対戦できなくなります。

スタジアムグルメ

ランキング対戦を行うと、相手のホームタウンにちなんだ食材などが手に入ります。手に入れた食材の組み合わせで、クラブのスタジアムメニューが充実していきます。

最近の試合結果

ランキング対戦と、ローカル通信対戦の試合結果を見ます。
ランキング対戦での試合結果を取得するためには、ランキング対戦メニュー内にある「最近の試合結果」から、最近行われた試合を受信する必要があります。
ランキング対戦での試合結果を選ぶと、試合IDが表示され、試合のVTRを見ることができます。

采配オプション

ランキング対戦やすれちがい通信では、試合中の選手交代が自動的に行われるため、あらかじめ「采配オプション」で戦いかたを指示しておきます。

16 お問い合わせ先

商品・販売・取り扱いに関する
お問い合わせ

お客様ご相談窓口

0570-011-120

PHS、IP電話からは 075-662-9611　におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。
※攻略情報についてはお答えをしておりません。

電話受付時間　月～金：9:00～17:00（土、日、祝、会社設定休日を除く）

修理に関する
お問い合わせ・送り先

任天堂サービスセンター

0570-021-010

PHS、IP電話からは 0774-28-3133　におかけください。

※電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いいたします。

電話受付時間　月～金：9:00～21:00
土：9:00～17:00(日、祝、会社設定休日を除く)

〒611-0042 京都府宇治市小倉町神楽田56番地
任天堂サービスセンター

任天堂株式会社
〒601-8501 京都市南区上鳥羽鉾立町11番地1